

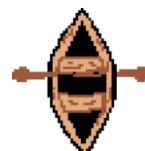
IL NUOVO MONDO DI YANA

L'INIZIO DI UNA NUOVA VITA (T4)

S21
T4
D3
L1 P1

In primo piano:

- Orientamento spaziale (D3)



Compito 1: Come hanno viaggiato Yana e sua madre? Quale paese hanno scelto di visitare? Quali mezzi di trasporto hanno utilizzato?

Ogni soluzione è valida!

È possibile utilizzare qualsiasi tipo di strumento e materiale!

Puoi usare le idee e la lista dei materiali dell'Idea Bazaar, inventarti le tue idee o semplicemente lasciare che i bambini siano creativi.

Idea Bazaar – alcune idee:

- Costruire personaggi e ambienti con i blocchi ArTeC e materiali riciclati
- Programmazione per spostare e trasportare persone e oggetti,
- Creazione di grafica computerizzata, animazione
- Lavorare con le mappe

Per maggiori dettagli sulle diverse soluzioni, consulta le schede delle idee!

Competenze di sviluppo:

In primo piano:

- Capacità motorie fini
- Orientamento spaziale
- Abilità di vita
- Creatività
- Pensiero algoritmico

Inoltre:

- Abilità sociali
- Concentrazione sulle materie – Educazione civica, Geografia
- Sviluppo dei talenti
- Materia – Arte e artigianato



Come gestire il risultato:

I gruppi aprono una mappa del mondo e decidono quale paese visitare. Quindi riflettono su come raggiungere tale paese. Progettano e disegnano il mezzo di trasporto scelto.

Compito 5: Come si fa a stringere amicizia con le persone nel Paese in cui si è emigrati?

Ogni soluzione è valida!

È possibile utilizzare qualsiasi tipo di strumento e materiale!

Puoi usare le idee e la lista dei materiali dell'Idea Bazaar, inventarti le tue idee o semplicemente lasciare che i bambini siano creativi.

Idea Bazaar – alcune idee:

- Giocate a giochi rompighiaccio che non prevedono l'uso delle parole

Per i dettagli sulle diverse soluzioni, consultate i fogli delle idee!

Abilità di sviluppo:

In primo piano:

- Abilità sociali
- Attenzione
- Creatività
- Competenze di vita

Inoltre:

- Protezione della natura
- Sviluppo dell'attenzione
- Orientamento spaziale



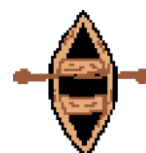
IL NUOVO MONDO DI YANA

L'INIZIO DI UNA NUOVA VITA (T4)

S21
T4
D3
L1 P2

In primo piano:

•Orientamento spaziale (D3)



Compito 3: Come ci si guadagna da vivere nei primi tempi dopo essere emigrati in un nuovo Paese? Come si può guadagnare la valuta locale?

Ogni soluzione è valida!

È possibile utilizzare qualsiasi tipo di strumento e materiale!

Puoi usare le idee e la lista dei materiali dell'Idea Bazaar, inventarti le tue idee o semplicemente lasciare che i bambini siano creativi.

Idea Bazaar – alcune idee:

- È possibile svolgere l'attività di guadagno con i blocchi ArTeC.
- È possibile creare il denaro utilizzando materiali riciclati.
- Un disegno dell'ambiente in cui si svolge l'attività.
- È possibile creare immagini al computer

Per soluzioni diverse, consultare le schede delle idee!



Aree di sviluppo:

In primo piano:

- Abilità sociali
- Competenze di vita
- Calcolo matematico

Inoltre:

- Creatività
- Orientamento spaziale
- Sviluppo dell'attenzione

Compito 4: Come sono i personaggi e le scene della storia?

Ogni soluzione è valida!

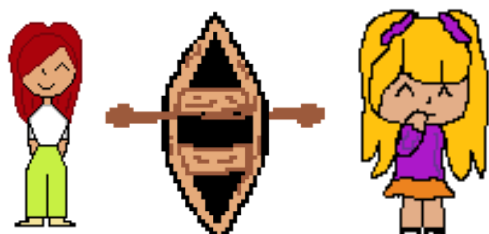
È possibile utilizzare qualsiasi tipo di strumento e materiale!

Puoi usare le idee e la lista dei materiali dell'Idea Bazaar, inventarti le tue idee o semplicemente lasciare che i bambini siano creativi.

Idea Bazaar – alcune idee:

- È possibile creare l'ambiente e i personaggi con i blocchi ArTeC
- È possibile creare l'ambiente con materiali riciclati
- Disegno dell'ambiente da costruire
- È possibile creare grafica computerizzata

Per soluzioni diverse, consultare le schede delle idee!



Aree di sviluppo:

In primo piano:

- Attenzione
- Capacità motorie fini
- Creatività
- Orientamento spaziale

Inoltre:

- Sviluppo dell'attenzione
- Abilità sociali
- Competenze di vita

Come gestire i risultati:

I gruppi ricercano quale sia la valuta del Paese in cui sono emigrati. Quindi, discutono e decidono come ottenerla. Pensano anche a come possono fare amicizia con le persone del Paese in cui sono emigrati e prendono una decisione.

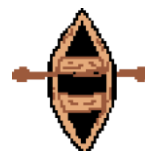
IL NUOVO MONDO DI YANA

L'INIZIO DI UNA NUOVA VITA (T4)

S21
T4
D3
L1 P3

In primo piano:

- Orientamento spaziale (D3)



Compito 5: Quali luoghi può visitare un bambino nel Paese in cui è emigrato? Quali sono alcuni luoghi famosi nel Paese in cui è emigrato?

Ogni soluzione è valida!

È possibile utilizzare qualsiasi tipo di strumento e materiale!

Puoi usare le idee e la lista dei materiali dell'Idea Bazaar, inventarti qualcosa di tuo o semplicemente lasciare che i bambini diano sfogo alla loro creatività.



Idea Bazaar – alcune idee:

- È possibile creare denaro utilizzando materiali riciclati.
- Un disegno dell'ambiente in cui si svolge l'attività.
- È possibile creare grafica computerizzata

Per soluzioni diverse, consultate i fogli delle idee!

Aree di sviluppo:

In primo piano:

- Abilità sociali
- Pensiero critico
- Conoscenza civica
- Creatività

Inoltre:

- Protezione della natura
- Sviluppo dell'attenzione
- Competenze di vita



Compito 6: Cosa occorre fare per adattarsi al Paese in cui si è emigrati? Come possiamo andare d'accordo con le persone?

Ogni soluzione è valida!

Gli studenti parlano di paura, tensione, esclusione, ansia e giudizi.

Recitano e mettono in scena la situazione data.

Concentrazione.

- Pensiero critico
- Abilità sociali
- Cittadinanza.

Bazar delle idee – alcune idee:

- Discutete la situazione mentre la recitate!
- Trova una situazione indicata nel compito e mettila in scena!

Per i dettagli delle diverse soluzioni, consultate i fogli delle idee!

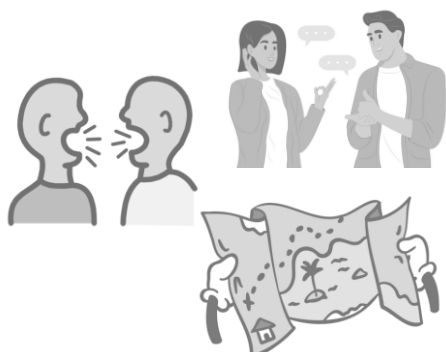
Competenze di sviluppo:

In primo piano:

- Abilità sociali
- Pensiero critico
- Conoscenza civica
- Comprensione del testo

Inoltre:

- Concentrazione dell'attenzione
- Competenze di vita
- Sviluppo dei talenti



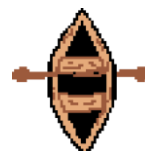
Come gestire i risultati:

Dopo che i gruppi hanno iniziato a vivere nel Paese in cui sono emigrati, ricercano e pianificano i luoghi da visitare in quel Paese. Quindi decidono e discutono a cosa prestare attenzione quando comunicano con altre persone mentre vivono in quel Paese.

IL NUOVO MONDO DI YANA

L'INIZIO DI UNA NUOVA VITA (T4)

S21
T4
D3
L2 P1



Con il passare del tempo, il turco di Yana migliorò. Ora era in grado di comunicare non solo con Nil, ma anche con gli altri compagni di classe. Si sentiva più sicura di sé e cominciò ad apprezzare il tempo trascorso a scuola.

Un giorno, Nil invitò Yana e sua madre a casa sua. Quando arrivarono, Nil accolse Yana con un grande abbraccio. Insieme cantarono canzoni, giocarono e fecero persino una partita con palline colorate che riempì la stanza di risate. Yana non si sentiva così felice da molto tempo.

Dopo aver affrontato un viaggio difficile e molte sfide, Yana e sua madre avevano finalmente costruito una nuova vita per loro stesse. La zia Nadia, Nil e la sua famiglia erano state una grande fonte di amore e sostegno. Yana imparò il vero significato della gentilezza, della compassione e dell'amicizia da queste persone. "L'amicizia parla una lingua universale", pensò.

La Turchia era diventata una seconda casa per Yana. Con un sorriso sul volto, disse: "È qui che la mia vita è ricominciata".

In primo piano:

- Orientamento spaziale (D3)

Obiettivi della lezione:

- Comprensione del testo
- risoluzione dei problemi
- processo decisionale
- organizzazione del lavoro di gruppo

Suggerimenti

- Discutete su ciò che il testo ci dice delle emozioni di Yana mentre affronta il caos che la circonda.
- Mostrate ai bambini immagini o video di rifugiati che lasciano le loro case per illustrare il viaggio di Yana verso la salvezza.
- Confrontate il senso di perdita che Yana prova nel lasciare suo padre con la speranza che nutre di una vita migliore in Turchia.

Caratteristiche principali e interazioni dei personaggi

Personaggio	Caratteristiche	Interazioni
Yana	Curiosa, minuta, prudente, laboriosa, socievole	Parlare, imparare insieme, giocare
Nessuno	Disponibile, laboriosa, amichevole	
Cassiera	Vecchio, dimenticato, comprensivo	Parlare, calcolare

Come usare la scheda personaggio:

Ogni studente compila la propria scheda personaggio:

- scrive il nome del personaggio
- le sue caratteristiche, i suoi movimenti, le sue reazioni, ecc.
- raccoglie gli elementi dell'ambiente, altri accessori, oggetti da costruire
- riflette sulle fasi, gli strumenti e i materiali della costruzione del robot

Gli studenti possono usare più pezzi di ogni parte della carta Personaggio se necessario!

Yana,
Nil,
Cassiera

Curiosa, Minuta,
Cautela,
Lavoratrice,
Amichevole,
Disponibile,
Vecchia,
Dimenticata,
Comprensiva

Soldi, Parlare,
Movimento,
Ballare,

Le azioni
principali della
storia
File multimediali
necessari
Dividere il
segmento di
testo in parti
Fai un elenco
delle cose
necessarie



Nome: _____

Io sto creando: _____



Nome: _____

Assicurarsi che il robot sia in grado di: _____



Nome: _____

Ci dovrebbe essere anche: _____



Nome: _____

Riflettere su: _____

IL NUOVO MONDO DI YANA L'INIZIO DI UNA NUOVA VITA (T4)

S21
T4
D3
L3-4
P1



Materiali consigliati

- Blocchi ArTeC (almeno il set da 112 pezzi) e set robotico ArTeC (2 schede madri Studuino, 2 LED, 1 cicalino, 1 servomotore, 5 sensori tattili, 2 motori CC, 2 servomotori, ingranaggi, cremagliere)
- Mappa mentale o bozza di grafico, trama
- Schede dei personaggi e modello di scheda delle attività robotiche
- Matita

In primo piano:

- Orientamento spaziale (D3)

Obiettivi della lezione:

- Comprensione del testo
- risoluzione dei problemi
- processo decisionale
- espressione del movimento

Suggerimenti

- Raccogli idee su come far muovere i personaggi in avanti e indietro.
- Raccogliete idee su come imitare i movimenti dei personaggi: camminare, parlare, ballare, correre, muoversi.
- Mostrate ai bambini manichini anatomici in movimento.
- Costruisci semplici figure con i blocchi ArTeC.

Barca

- Raccogli informazioni sui diversi tipi di barche.
- Crea modelli semplici con tecniche diverse

Come compilare la scheda robotica?

- Scegli l'attività del robot e la complessità del programma in base alle capacità del bambino, tenendo conto della scheda attività, dell'aspetto dello sviluppo e del livello di programmazione.
- Se necessario (ad esempio per chiarimenti o differenziazioni), è possibile compilare ulteriori schede robot.
- Progettate il robot con diversi modi di costruzione/programmazione!
- Compilare le schede robot nella lingua di destinazione!
- Non è necessario compilare tutte le colonne della tabella, ma solo quelle relative al funzionamento specifico del robot.
- In base a ciascuna riga della tabella, descrivere il funzionamento del robot nella lingua di destinazione utilizzando frasi grammaticalmente corrette.

Gambe, corpo, camminata, braccia, bocca

Scheda di lavoro robotica

Il nome del mio robot:

Le parti di cui ho bisogno per il mio robot:

Ecco come costruisco e programmo il mio robot:

Ecco come funzionerà il mio robot:

Argomenti correlati nell'angolo tecnico

- Programmazione motore CC (2.a, 2.b)
- Test e programmazione del sensore tattile
 - Avvio e arresto di LED e cicalino premendo pulsanti o sensori tattili uguali o diversi (4.b, 4.c)
 - Telecomando composto da 4 sensori tattili (4.d)
- Programmazione del servomotore
 - Spostamento di elementi montati su un servomotore ad un angolo prestabilito (3.a)
 - Programmazione del movimento ondulatorio (3.b)
- Utilizzo del LED (5.a)
 - Lampeggiante (5.b)
- Utilizzo del cicalino (6.a)
- Utilizzo del fotoriflettore IR (7)
 - Rilevamento ed evitamento degli ostacoli (7.b, 7.c, 7.d)

Yana e Nil sono figure che possono essere spostate assialmente.

PROG1

Yana e Nil giocano a palla sopra una struttura simile a un teatro delle marionette.

PROG2

Yana e Nil giocano a palla utilizzando una catapulta dotata di servomotore per mirare al bersaglio.

PROG3

Yana e Nil giocano a palla utilizzando una catapulta dotata di un servomotore che reagisce automaticamente alla palla.

PROG4

IL NUOVO MONDO DI YANA

L'INIZIO DI UNA NUOVA VITA (T4)

S21
T3
D3
L3-4
P2

Idee per robot con diversi livelli di programmazione

Yana e Nil sono figure
che possono essere
spostate assialmente

PROG1

Yana e Nil giocano a
palla sopra una
struttura a forma di
teatro delle marionette.

PROG2

Yana e Nil giocano a
palla utilizzando una
catapulta con mirino
dotata di un
servomotore.

PROG3

Yana e Nil giocano a
palla utilizzando una
catapulta con mirino
dotata di un
servomotore che
reagisce
automaticamente alla
palla.

PROG4



Yana e Nil giocano a palla

P1 Yana e Nil giocano a calcio

- Costruisci i personaggi della scena
- Le due ragazze muovono le ginocchia con un movimento circolare e calciano la palla.

P2 Teatro delle marionette

- Stiamo costruendo un teatro delle marionette.
- Le due mamme sono in primo piano e le due bambine sono in alto.
- Tra loro, stiamo realizzando delle luci correnti con LED rossi, che mostrano la palla che vola avanti e indietro.
- Usiamo un cicalino per riprodurre la loro canzone.

P3 Yana e Nil giocano a palla

Costruire una catapulta precisa

- Le due ragazze giocano a palla tra loro.
- Sono necessari due servomotori: uno per il lancio e uno per la mira.
- Il lancio avviene premendo un pulsante.
- La catapulta gira a destra e a sinistra sotto il controllo di due pulsanti.

P4 Yana e Nil giocano a palla

- Sono necessari due servomotori: uno per il lancio e uno per la mira.
- Nella paletta della catapulta è installato un fotoriflettore che rileva quando la palla viene posizionata al suo interno, a quel punto avviene il lancio.
- La catapulta gira a destra e a sinistra sotto il controllo di due pulsanti.

